



Projet **KEATON** - Printemps 2020

“ To See if You're Goofy ”

(T'es sûr qu't'as tout' ta tête ?)

(Version 4 du 08 avril 2020)

I. Principes

- A.** Chaque participant(e) choisit une (ou plusieurs) des scènes proposées, empruntées à 4 films de Buster Keaton (cf. ci-dessous).
- B.** L'idée est que chaque participant(e) mette en scène et réalise la scène choisie, en l'adaptant aux lieux dont il/elle dispose, mais en restant le plus près possible de l'original (jeu, « chorégraphie », déplacements, gags, etc...). Décors et accessoires peuvent être adaptés/transposés (par ex. Séqu. 4). Pour cela, chaque participant(e) devra/pourra (re)voir le(s) film(s). A sa disposition, également, le Document 2 (**Doc 2**) récapitulant les **Photogrammes par Scène**.

C. Protocole technique :

1. Si vous disposez d'un smartphone, d'une tablette ou d'un appareil photo numérique avec fonction « caméra » (ou évidemment d'une caméra), vous pouvez réaliser votre scène, après l'avoir réfléchi et répétée.
2. Vous définissez votre cadre (l'image, le cadrage) en essayant de faire en sorte qu'il soit le plus stable possible (si vous disposez d'un pied, c'est parfait – sinon, vous pouvez toujours en bricoler un).
3. Vous vous interdisez le recours au zoom pendant les prises et même avant : un cadre en zoom large est préférable pour la lumière et la stabilité de l'image.
4. Votre plan sera un plan fixe à hauteur de personnage.
5. Si, ce qui est probable, vous faites plusieurs prises, vous faites un « clap » (**Essentiel !** - cf. **Fiche Procédure**) – sur une feuille de papier, de carton, ou vous vous bricolez un vrai clap...
6. Après tournage, vous enregistrez vos plans en les renommant ainsi (obligatoire !!!) : Prénom / n° Scène / n° prise) – Cette dénomination doit être identique à celle de votre clap.
7. Envoi des fichiers renommés (vérifier poids) par mail, **WeTransfer** ou autre, dès que tournés, satisfaisants et sauvegardés. Vous n'oubliez pas, dans votre mail, d'indiquer le lieu (village/ville) et la date de prise de vue (ainsi que les prénoms/noms de participants autres que vous-même : membres de la famille, co-confiné(e)s et autres).
8. Avant tournage, vous adressez un message au coordonnateur (moi-même) pour l'informer de la ou des scènes que vous avez choisie(s).
9. Clôture des participations et envois Fichiers: **Dimanche 07 Juin 2020**.

D. Costumes & Accessoires :

1. Il est important que tous ceux/celles d'entre vous qui joueront les personnages de « Buster » soient reconnaissables à un même code vestimentaire : nous vous proposons donc
 - Des leggings noirs ou sombres.
 - Un tee-shirt manches courtes, de couleur unie (primaire, ce serait parfait), **sans inscription, ni marque visibles**.
 - Chapeau : canotiers, casquette plate (pas US type Base Ball svp !), bonnet, ou autre...
2. Pour les rôles des « Jeunes Filles », robe ou jupe « printanières » indispensables, si possible avec chapeau.
3. Pour les rôles de « Policier », un costume avec veste, de préférence sombre, et lunettes, de préférence de soleil, bref, quelque chose qui incarne « l'Autorité ».
4. Une photo des costumes et essais sera envoyée avant tournage au coordonnateur pour « validation ».

Jeangachet13@gmail.com

...**Z.** Toute remarque, commentaire, suggestion, question sont les bienvenues...ad lib...

II. Films de Buster Keaton en références

- | | |
|-----------------------------------|--|
| • LE CAMERAMAN (1928) | Pour (re)voir les films |
| • STEAMBOAT BILL JR (1928) | Keaton - Cameraman (videoty) Keaton - Cameraman (daily motion) |
| • SHERLOCK JR (1924) | Keaton - Sherlock Jr |
| • COPS (1922) | Keaton - Steamboat Bill Jr Keaton - Cadet d'eau douce |
| | Keaton - Cops |



III. Scénario – Narration (Version 4 du 10 avril 2020)

Séquences	Références - Films	
1. Au détour d'un coin, un personnage (B1), sans couvre-chef, assis sur une chaise, immobile, à côté d'une petite table sur laquelle est posé un réveil. Il attend. Le réveil sonne : B1 se lève précipitamment et sort. <i>(en intérieur, de préférence, quoique..)</i>		Caméraman « A l'aube... » (à 21'25'')
2. A plusieurs reprises, 1 autre sosie (B2) descend et remonte des escaliers en courant.	Caméraman « Téléphone » (suite)	
3. Le même personnage (B3), avec un sosie (B4), est en train d'essayer des chapeaux. La scène est mécanique et s'accélère. <i>(à partir de la séqu. 4, B porte un « chapeau »)</i>		Steamboat Bill Jr « Essayage Chapeaux » (à partir de 16'30'')
4. Un chariot (ou trottinette, tricycle, voiture à pédale, etc...) auquel se tient accroché un sosie du 1^{er} personnage (B5) traverse l'espace: cette fois-ci, B5 porte une casquette à l'envers et tient sur l'épaule un pied de prise de vue surmonté d'une caméra (ou un aspirateur-balai, une canne à pêche, un outil à manche long, etc...). Ebahi, un « Policier » (P1) le suit des yeux en se grattant le crâne <i>(en extérieur, de préférence)</i>	Caméraman « Alerte au Feu ? » (vers 14' & 26')  	
5. Au loin, la silhouette du « caméraman », B6, isolé sur ce qui ressemble à un terrain de sport : son matériel de prise de vue (cf. séqu. 4) est dressé à côté de lui, mais le personnage semble disputer un match (de base-ball ? de rugby ? de golf ?) en solitaire. <i>(en extérieur, espace découvert)</i>		Caméraman « Match ? » (vers 15'30'')
6. Un duo étrange : un autre sosie (B7) est assis auprès d'un « policier » (P2) qui semble en train de tester ses réflexes, d'abord de la main, puis avec sa matraque ; la scène dégénère et B7 s'éloigne en courant, alors que le policier geint au sol. <i>(en extérieur, sur un banc, par exemple)</i>	Caméraman "To See If You're Goofy" (vers 42')	
7. Le champ est traversé par 2 autres sosies (B8 & B9), qui marchent l'un derrière l'autre « à l'unisson », en sautant sur place 1 pas sur 3. <i>(en extérieur : trottoir, allée)</i>	Sherlock Jr - « Filature » (vers 14') 	

8. B10 est coincé dans une embrasure de porte (ou un placard, un cagibi, etc...) en compagnie de B11 : chacun essaie de passer dans le sens inverse de l'autre, mais ils se retrouvent empêtrés : la mêlée « monte en neige ». Brutalement chacun des 2 est expulsé, d'un côté et de l'autre (son = Vent très fort).	Caméraman « La Cabine de bain » (post 30'26'')	
9. Pris dans la tempête, B12, essaie de marcher contre le vent...Il tombe, se relève, retombe, cabriole, etc...et recommence...		Steamboat Bill Jr « La Tempête » (à partir de 44')
10. Essoufflé, B13 s'arrête devant une maison : alors qu'il essaie de retrouver sa respiration, la façade commence à tomber sur lui...par « miracle », immobile, il passe à travers une ouverture de la façade qui s'affale autour de lui. <i>(penser trucage en papier/carton, même échelle réduite)</i>		
11. Sous le coup de l'émotion, B14 s'appuie contre un arbre : le sol se met à trembler. Il s'accroche à l'arbre ...qui s'envole, B15 toujours accroché à son tronc... <i>(même remarque : un poteau assorti de quelques branchages peut faire office de...)</i>	Steamboat Bill Jr « La Tempête » (suite)	
12. B16 se retrouve dans une sorte de coulisse de théâtre (<i>tout lieu fermé un peu spacieux fera l'affaire</i>): il s'assoit sur une chaise, épuisé. Un sac de « lest » lui tombe alors sur la tête : il tombe à terre, se frotte le visage, se relève et part en courant.		
13. Une Jeune Fille (JF1) descend tranquillement un escalier intérieur. Au même moment, B17 déboule d'une pièce du rez-de-chaussée. En parvenant au bas de l'escalier, B17 ralentit et, en glissant, rejoint JF1, dont Il prend le bras au passage. Tous 2 poursuivent leur chemin à allure normale. <i>(même disposition de décor si possible)</i>	Caméraman - « Pas glissé » (vers 26') 	
14. Tous deux (B18 & Jeune Fille 3) marchent, avec courtoisie et élégance : soudain, lui glisse et tombe à la renverse : elle l'aide à se relever. Ils reprennent leur chemin <i>(un trottoir, une allée...)</i>	Caméraman (vers 26') – « Déambulation » 	
15. B19 et JF4 sont assis côte à côte sur un banc: timidement, leurs mains tentent un rapprochement.		Sherlock Jr « Jeu de mains » (post 8'35'')
16. Soudain, au détour d'une rue, apparaît 1 Policier (P3) : Le couple B20-JF5 et lui tombent en arrêt. Le couple fuit, poursuivi par le Policier. Arrivés au coin du bâtiment, le couple se cache dans une grande malle. P3 arrive, s'arrête, scrute les alentours, ne voit personne, s'assoit sur la malle en se grattant le crâne. La malle s'ouvre soudain : B20 et JF5 sortent en sursaut, P2 tombe en gesticulant. Le couple s'enfuit. <i>(en extérieur : trottoir, allée...)</i>	Cops (inspiré de) – (vers 18') 	
17. « Plus tard », B21 et JF6 face à face, comme s'ils devaient se séparer : JF6 tend la main vers la joue de B21, la caresse délicatement, puis y dépose un baiser. B21., tout heureux, se met à marcher-danser comme dans un rêve...En riant, JF6 le rattrape ; tous 2 s'éloignent. <i>(en extérieur, devant une porte d'entrée de préférence)</i>	Caméraman (post 41') – « Le baiser » 	